RETROGEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

Stunfest XII On y était !

La saga Renegade sur Amstrad CPC

RETROPEDIA

Spécial Beat them all

LES TESTS DU MOIS :

NUMÉRO 6*
Juillet 2012
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.rgmag.fr

Zelda 3 : (SNES)



Sonic & Knuckles : (MD)



Castlevania - SOTN : (PS1)



IXISTUDE AKA C.GAULON



NOUS REMERCIONS LA CHARMANTE IXISTUDE POUR LA SUPERBE COUVERTURE DE ZELDA QU'ELLE A RÉALISÉ. COMME CETTE NANA EST BOURRÉE DE TALENT ET QU'ELLE MÉRITE PLUS DE VISIBILITÉ, VOICI OÙ RETROUVER SON TRAVAIL :

HTTP://IXISTUDE.ULTRA-BOOK.COM/PORTFOLIO

HTTP://IXISTUDE.BLOGSPOT.FR/



VOICI AUSSI QUELQUES-UNS DE SES TRAVAUX HISTOIRE DE SE RENDRE COMPTE DU SACRÉ POTENTIEL DE LA DEMOISELLE !











SOMMAIRE







EDITO



C'est donc après 3 mois de dur labeur, comprenez : se balader dans les allées du Stunfest, jouer, bouffer de la junk-food pour ensuite essayer de taper sur un clavier les doigts graisseux, que sort ce nouveau numéro du RGMag ! Suite à un numéro 5, (une année de gestation tout de même) qui a commencé à nous sortir de l'anonymat, nous contre-attaquons avec celui-ci et ce seulement après 3 putains de mois ! Et avec du lourd en plus ! Des jeux incroyables, un salon incroyable et un film incroyablement mauvais mais tellement bon ! Sachez donc une chose : nous sommes là et pour un bon moment encore ! Une petite piqûre de rappel, vous pouvez nous retrouvez sur rgmag.fr et si vous vous sentez l'envie de nous aider ou nous rejoindre, la porte est grande ouverte ! Stay Retro !

Mr H

RETROGEEK Remercie :

Jegolan, 3HitCombo, Morgan Berthou et Stephan Besnard...

Ont participé à ce numéro :

Mr. H , Osvald, Elpianisterio, Miss D, Enkidou, PerfectNéo, DMG...

*Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **rgmag.fr** rubrique contact ou sur **retrogeektv@yahoo.fr***

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

MISS D POUR LE RETROGEEK MAG





Je vais vous conter une histoire pour ce nouveau numéro du RetroGeekMag, c'est celle m'ayant permis de découvrir le cartmod...
A cette période je me baladais au gré des forums et des sites, notamment celui de la T.R.A.F., et je retrouvais régulièrement quelques pseudos dans des affaires pas très propres pour des forumeurs se disant passionnés.

Le 1er qui me viendra toujours en tête : Vincent Magus. Ne faites pas ceux qui ne connaissent pas cet homme, enfin disons ce sous-être, qui dispose de multiples pseudos : JoeanMac, toumox et son plus connu *roulement de tambours* Hedge... Revenons donc à cette petite histoire des plus « fascinante ». Certains traducteurs se plaignaient de l'utilisation de leurs traductions à des fins peu glorieuses. Alors que certains, par altruisme et passion, rendaient compréhensibles des titres qui n'avaient jamais vu le jour chez nous, notamment des RPG de grande qualité, d'autres se servaient sans honte de ce travail pour se remplir les poches. De quelle manière vous allez me dire ? je vais y venir ne soyez pas pressés. C'est ainsi que Hedge vendait à prix d'or des cartouches avec des roms traduites. Le plus beau c'est c'est que certaines déconnaient au bout d'à peine 1 heure de jeu ! Incroyable !!!

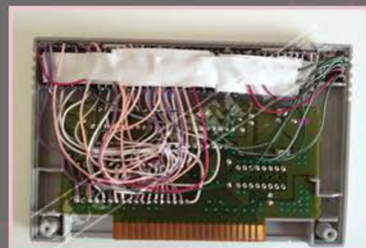
C'est donc ainsi que j'ai appris l'existence de ces cartouches pirates, pardon du cartmod.



Nightmare Busters a lui aussi été cartmodé (Kogami) afin d'offrir une édition limité (10 jeux) rendant hommage à Christophe Gayraud lors des concours de la PGR 2012...

De nos jours le cartmod, qu'est-ce c'est ?

Pour 95% de ce qui est visible sur internet c'est des types qui vont faire des reproductions frauduleuses de jeux dont ils ne possèdent en aucun cas les droits. C'est également de la photocopie sans recherche graphique de boîtes ou de livrets pour les plus courageux. C'est donc totalement illégal surtout lorsque l'on voit les prix pratiqués : 80 euros pour une fausse boîte et une heure de soudure, cela fait cher l'entub' !



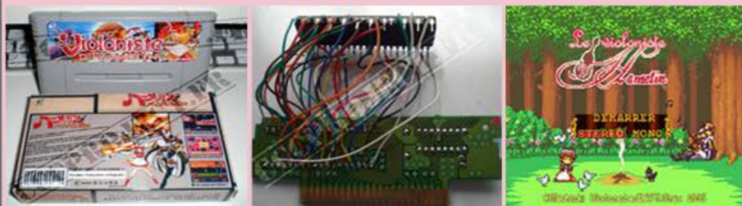
Ca semble compliqué ? Ca l'est ! Mais il suffit souvent de quelques soudures pour réaliser un CM.



StarFox 2, que vous soyez fan de Fox ou non, est LE JEU à faire en CM ou roms, vous voilà prévenu !



Le cartmod c'est aussi des gars comme ceux du site CCCP (Feel et Bruno) et on peut dire qu'ici nous sommes tombés amoureux de leur version PAL du violoniste d'Hamelin (Hameln no Violin). La trad' a été faite par Lestat, nk tagada, Lucifer et bahabulle, le visuel quant à lui a été réalisé par Feel. Bref un travail Full FR qui logiquement ne se retrouvera jamais sur le net, nous l'avons vu, nous l'avons testé et nous avons été complètement charmés. Même si il faut reconnaître que CCCP essaye de se faire connaitre en se présentant sur tous les forums (ça vous rappelle quelqu'un ?), ces gars là ne cherchent en aucun cas à faire un commerce de leurs travaux et cela malgré les demandes de membres de la "communauté", qui a parlé des gars de France Retrogaming ?





Le travail de Kogami est vraiment propre et proche du réalisme (peut-être trop). On ne pourra jamais lui enlever ça, par contre ses tarifs... Tout travail mérite salaire mais faire un smic au black pour de la contrefaçon faut pas déconner.

NOM : D

PRENOM : INCONNU

AGE : INCONNU

PROFESSION : EMASCULATRICE

Kogami ou lorsque le pognon gerbe sur la passion. Derrière son avatar du bel-lâtre Strife, Kogami c'est un peu la version mainstream du cartmod. Là où il y aura un forum traitant de jeux vidéo il y aura une expo de ce que fait l'ami Koga.
Il faut reconnaître qu'il offre beaucoup pour la communauté mais ceci n'enlève rien au fait qu'il se goinfre bien avec « sa passion ». Si vous cherchez sa boutique vous ne la trouverez pas, elle n'existe pas. Koga c'est un peu un dealer de cartmod avec pignon sur rue, même sans le connaître on sait qu'il faut le contacter pour obtenir ce que l'on veut.
Mazette, c'est tout de même bien mignon ce qu'il me propose mais est-ce que cela justifie ce tarif représentant tout de même le minimum syndicale lors d'une soirée de saint Valentin ? Vous seul en êtes juge mais ici, nous condamnons ce genre de pratique, vous êtes prévenu.

Miss D

Stunfest

スタンフェスト

8th Battles of Roazhon

13-14-15-AVRIL-2012

ON Y ETAIT !

Le Stunfest XII a eu lieu du 13 au 15 avril 2012 au Campus de Beaulieu à Rennes.
Pour ceux qui ne le savent pas, honte à eux, le Stunfest c'est avant tout 3 Hit Combo et de nombreux bénévoles et asso' souhaitant promouvoir les jeux vidéo sous toutes leurs formes ! Le pari a-t-il été tenu avec cette nouvelle édition ? Vous allez le savoir avec ces quelques pages !

A la vu de cette photo, on peut facilement dire que le versus fight a encore de très beaux jours devant lui...

Nous sommes arrivés à l'INSA (Institut National Des Sciences Appliquées), non sans mal et nous n'avons pas été conquis par ce lieu (on avait zappé le Halle Francis Querné, mais nous avions été charmés par Le Triangle) trop sombre. De plus ce dernier donnait l'illusion d'un endroit un peu trop exigu pour un évènement de cette envergure. Ce sera sûrement l'un des rares reproches que nous ferons, car pour tout le reste le Stunfest était une réussite sans égal et pour cause ! Une fois sur place le constat est sans appel, c'est blindé de monde, tellement que les organisateurs se sont vu obligés de refuser des entrées lors de la journée du samedi et d'instaurer une sortie définitive pour gérer au mieux l'affluence et le trafic (qui a dit que le lieu semblait exigu) !!!
Du jamais vu, preuve que la démocratisation du jeu vidéo continue et dispose encore de beaux jours devant elle ! L'organisation s'est dans tous les cas professionnalisée, comme le prouve cette réactivité et prise de décision afin d'éviter tout débordement. Au-delà de cet imprévu tout était exemplaire, pas de retard à signaler dans les tournois, des bénévoles sympas et quoique tu puisses demander, tu disposais d'une réponse avec le sourire (dans la limite du raisonnable, je vous ai vu venir).
Le Stunfest XII a vu plus grand et a décidé de proposer encore plus de contenu, d'invités et d'inédit pour cette édition 2012.



Comme chaque année il y avait un espace rétrogaming dont s'occupaient Raiko et ses potes. Raiko c'est qui ? C'est simplement ce qui caractérise le mieux le gamer passionné. Bénévole depuis plusieurs Stunfest maintenant, doté d'une connaissance pointue que ce soit en retro ou current, il n'hésite pas à ramener par palette un maximum de titres inconnus ou incontournables sur chaque bécane issus de sa collection

18 consoles, environ 450 jeux et une cinquantaine de manettes sans parler des accessoires et télés. Bref il aura fallu jouer à tetris pour ranger tout cela dans un camion.





Raiko : "Accroupis et de gauche à droite tu as Stéphan de MO5, et David qui m'a juste filé un coup de main mais qui ne fait partis de rien. Debout tu as, je sais plus qui mais il fait partie de la Flanders compagny il me semble, Damien (EroDaminous) qui me file un coup de main mais pas sur site, Nabil de MO5, Joel (Jojo) qui est avec moi aussi mais pas sur internet, Erwann (Oinoin) aussi en coup de main mais pas sur le net, Ben et moi".

personnelle. S'il y avait un jeu qui vous avait fait rêver lorsque vous étiez gosses, il l'a. Si vous êtes un fan inconditionnel de titres cheloux, il va les avoir aussi ! Vous êtes über calé et connaissez tout sur tout, pas de souci il aura quand même un truc à vous faire découvrir et kiffer. Vous l'aurez donc compris, cet espace est ultra complet, convivial et sympa. De nombreuses machines étaient mises à disposition du public sans parler des plus de 400 jeux qui n'attendaient que d'être testés ! Bref, le véritable paradis pour les gamers que nous sommes.

3HitCombo c'est d'abord une association qui cherche à promouvoir le Versus Fight. C'est pourquoi ils organisent des rankings sur différents titres pour ainsi disposer d'un classement officiel français. Cette asso' existe depuis 94 et s'est structurée officiellement en 2006 à Rennes. Depuis 2010, 3HitCombo propose aussi des projets créatifs à travers des évènements sous forme d'atelier de travail.



Un stand rétro plus que complet et surtout tenu par des mecs sympas sachant de quoi ils parlent.







Le Stunfest, bien qu'il ne puisse vivre sans les bénévoles et autres associations, existe grâce à lui : Aymeric "SRG" Lesné. Aussi humble que passionné, si une phrase devait le définir c'est bien celle-ci !





Le Stunfest c'est aussi des tournois de versus fight qu'ils soient en 2D ou 3D avec Super Street Fighter IV AE, Ultimate Marvel VS Capcom 3, Super Street Fighter 2X / Super Street Fighter II, SoulCalibur V, Street Fighter X Tekken, The King of Fighters XIII, Street Fighter III: 3rd Strike, Capcom VS SNK 2, BlazBlue Continuum Shift Extend et Garou – Mark of the Wolves. Du lourd et du haut niveau donc. "Haut niveau", c'est le cas de le dire !!! Je ne ferai pas un compte-rendu de tous les tournois car il en existe plusieurs sur la toile et très détaillés mais je peux vous dire qu'il y avait du PGM et certaines finales étaient justes incroyables, j'ai en tête celle opposant le Team SWGA : Thiry (Yoshimitsu), Bellus (Voldo), Bellus (Voldo), Maxou (Alpha) à la Team Abyss : Kayane (Leixia), Hazu (Ezio), Malek (Ivy) tout juste énormissime avec une prestation héroïque de Malek qui n'aqui n'a pas suffit face à Maxou. Le Stunfest s'acheva par la finale de Street 4 avec deux joueurs qui se connaissent très très bien à savoir Luffy (Rose) versus Cuongster (E.Honda). Finale commentée par le seul et le vrai Ken Boguard, qui dispose d'une manière bien à lui pour commenter ces joutes virtuelles. Dans tous les cas, victoire de Luffy, remise des prix, des photos, un discour de clôture rempli de modestie de la part de SRG et le Stunfest se termine...
Enfin pour le public car il reste le plus dur et le plus fastidieux pour les bénévoles et organisateurs : le rangement...









Sûr de son succès actuel, le JDG n'avait aucune minute à lui. Comme quoi le concept de l'AVGN* de James Rolfe fonctionne bien en France.

*The Angry Video Game Nerd est une web série proposant des reviews de titres plus que médiocres dont s'est bien inspiré le bonhomme en chemise hawaïenne.



Suite à ces trois jours et des retours plus que positifs, le Stunfest se conforte dans son statut de plus gros tournoi Européen de Versus fight, de jeux en free to play qu'ils soient sur console ou sur Arcade. Par contre nous sommes bien loin des premiers Stunfest où le système D et l'anarchie la plus totale berçaient les joueurs, où des titres inconnus du grand public passaient sur les écrans, hypnotisant celui-ci. Le Stunfest a bien grandi et les organisateurs vont devoir faire des choix pour son avenir. Continuer de proposer des titres plébiscités par une minorité de gamer ou les remplacer par le rouleau compresseur Capcom (entre autres) que la nouvelle génération de joueur réclame ? Ce choix cornélien n'est dans tous les cas nullement fait pour apporter de l'argent dans les caisses mais plus pour les joueurs. L'exemple le plus marquant est celui de Mark of the Wolves qui ne disposait que d'une dizaine de joueurs dont de talentueux Japonais (Wata, Kento, Tsubo+) qui avaient été invités et avaient fait le déplacement pour l'occasion. Ce genre d'invit' est vraiment importante pour le développement du niveau Français et les joueurs japonais sont dans une optique de partage. Ces derniers sont toujours démonstratifs à la fin de chaque fight en venant par exemple saluer et remercier leurs adversaires. Par contre face aux plus de 200 joueurs du tournoi de Street Fighter, sachant que temps la place ne sont pas extensibles à l'infini et que les demandent d'inscriptions au titre de Capcom ne cessent d'accroitre, il faudra faire des choix pour caser tout le monde.





Les conférences étaient orchestrées entre autre part Douglas Alves, où comment rendre sérieux ce qui est fait pour s'amuser.

Comme l'évoquait SRG, ce choix sera fait en fonction de l'avis des joueurs et rien d'autre mais voir à quel point l'engouement pour le jeu vidéo et notamment du Versus fight est important, ce n'est que de bonne augure ! Je vous laisses donc méditer sur cela et à l'année prochaine.



Retrouvez le

RETROGEEK MAG

sur sa page Facebook !





Les jeux d'arcade dans les années 80 faisaient rêver les jeunes enfants avides d'aventures pixelisées. Les bornes d'arcade avaleuses de monnaies représentaient à l'époque ce qu'il se faisait de mieux en technologie vidéoludique.

Le beat'em all reste encore aujourd'hui un style appartenant à la famille des jeux Arcade avec des titres comme Double Dragon, Dragon Ninja, Final Fight, Captain Commando, DJ-Boy, Ninja Turtles, The Punisher, Ninja Warrior, ou encore Renegade. Beaucoup de ces jeux furent adaptés sur les machines de l'époque : Atari ST, Amiga, Super Nintendo, Nes, Master System, Commodore 64, Amstrad CPC...

La série dont je vais parler fait partie intégrante de ma vie de gosse qui recherchait un bon défouloir sur mon Amstrad CPC, ordinateur magique capable d'afficher 16 couleurs en mode 0. Double Dragon faisait baver de par sa réalisation et ses adaptations connurent un succès auprès des mômes comme moi qui attendaient le roi du Beat'em All sur leur machine préférée. Mais avant Double Dragon et sa domination dans la fin des années 80, une autre série me toucha profondément le cœur : RENEGADE. Ce jeu de baston connut trois épisodes sur l'ordinateur du crocodile le plus cool de la Terre : Renegade, Target Renegade et Renegade III (tout simplement). Je vais donc vous narrer l'histoire d'une série où les loubards n'auraient pas dû, mais alors vraiment pas dû enlever votre copine, tuer votre frère, ou rekidnapper votre meuf pour l'emmener dans le futur... Renegade est avant tout un jeu d'arcade édité par Technos au Japon et Taito aux USA en 1986. Il fut adapté en 1987 sur Amstrad CPC . A ce moment de la série, les titres Renegade entrèrent dans la légende de l'ordinateur 8 bits au crocodile.





Double Dragon : Où comment deux frères nettoient New-York de la racaille à coup de High Kick !

Le premier Renegade se joue seul. Un super méchant a enlevé votre meuf, et notre homme n'est pas content du tout. Alors il prend le métro comme tout bon citoyen pour aller retrouver le méga boss, et lui bourrer le pif. Pas de bol : dans la rame du métro vide, une tripotée de malfrats mal intentionnés entoure notre justicier... Il va falloir sortir les grands moyens : coups de poing, coups de pied, coups de pied sautés, achèvements au sol et brisages de parties génitales (pas exclusivement de testicules car il y a un niveau avec uniquement des filles à exterminer...). Le jeu est beau (pour un Amstrad CPC) et la jouabilité est parfaite. Il répond parfaitement aux commandes (à un bouton, on est sur Amstrad...) et le premier niveau commence avec un boogie version 8 bits des plus entraînants. Après avoir tatané quelques gars malfaisants, le premier boss arrive. S'en suit alors un lynchage rapide (car ce premier boss est facile), et notre héros peut enfin prendre le métro. Il fonce alors soutirer des informations là où les loubards traînent à coup sûr : un dépôt de voitures. Et là, des hommes avec des casques de hockey sur des motos lui foncent dessus. Heureusement, le coup de pied sauté vient à sa rescousse et permet de terrasser ces ignobles brigands. S'ensuit alors le combat à mains nues avec les autres vilains et notamment le boss de ce niveau : un homme chauve avec une tresse sur la tête et une barbe de cinq jours. « Baston ! » Criait le joueur adolescent que j'étais tout en éclatant à coups de joystick le méchant mal rasé. Après une victoire sans soucis, les informations capitales sont soutirées : la grosse Berta, patronne des prostituées de la ville, sait où est ma copine. Notre héros fonce alors dans le quartier chaud, et pour être dans l'originalité, des prostituées avec des fouets l'entourent (comme dans Double Dragon...). Le combat est sans de pitié, même pour les péripatéticiennes noires et bodybuildées comme Conan le barbare. Les sbires réduits à néant, une grosse fille fonce épaule en avant pour déstabiliser notre combattant des rues. Après une destruction dans les règles, elle indique enfin où est le méchant final. En arrivant à la maison du méga boss, des noirs chauves à lunettes noires, en costards bleus et armés de barres de fer agressent directement notre donneur de coup de pied. Pendant ce temps, au loin, ne prenant aucun risque, le méga boss tire avec ce qui est l'unique pistolet du jeu. Ne voulant pas déshonorer son maître d'arts martiaux, le gentil décide de n'utiliser que ses poings contre cet homme armé d'un gun. Et après un combat qui est aussi long que les trois premiers niveaux réunis, l'homme au tube cracheur de feu tombe sous les poings du héros,

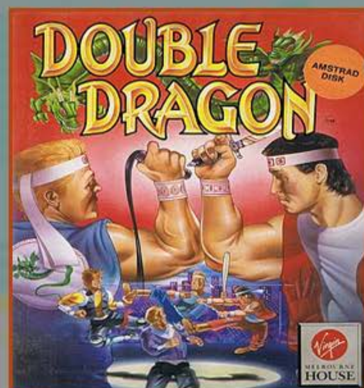


Pourquoi la racaille dispose de plus de matos que le héros ? Le crime doit plus récompensé que le travail noble.



Le fameux passage du métro ! Quelque soit le soft, ce lieu sera toujours enclin à de violents affrontements face à de multiples agresseurs. Le lot quotidien de la délinquance dans la vraie vie, quoi !

groggys des coups octroyés. En sortant du bâtiment, et il retrouve sa blonde qu'il embrasse tout en mettant dans la dignité une main aux fesses bien méritée... Et là, Game Over, merci et HOP !: écran titre. Quand on voit que la version arcade est sortie un an avant Double Dragon, il est évident que ce dernier s'inspire fortement de Renegade sur quelques points. Là où Double Dragon fut innovant, c'est dans la



En septembre 1988, Imagine édite le deuxième épisode sa série : Target Renegade.





Nettoyer la ville à 2 players était un avantage assez important de Double Dragon.







Voici l'aventure : 4 niveaux colorés aux graphismes réussis et avec une ambiance particulière à chaque fois. Le dernier niveau est peut-être un peu plus banal, mais les trois premiers ont vraiment une touche graphique propre permettant une immersion efficace dans le monde de la rue. Les sprites des personnages sont bien colorés et joliment animés (pour de l'Amstrad CPC bien entendu), et le scrolling sur un même niveau est continu, rendant le jeu fluide et parfaitement lisible. Cette conversion de la version arcade est donc parfaite quand on connaît le gouffre de puissance entre l'Amstrad CPC et le système arcade.



gestion des armes, des décors et surtout de pouvoir jouer à deux. Les fans de Renegade eurent droit en 1988 sur Amstrad CPC à la nouvelle référence arcade du beat'em all : Double Dragon. Mais en septembre 1988, Imagine édite le deuxième épisode de la série Renegade sur Amstrad. : Target Renegade. Pour ceux qui ont joué à ce jeu, je ne leur dirai qu'une chose : « titou ! ». Cette onomatopée retranscrit parfaitement le bruit d'une des innovations de ce deuxième épisode : les armes. Chaque niveau propose une seule arme : un marteau, une brique (à lancer), un fouet, une batte de baseball et une queue de billard. Autre grosse nouveauté : le jeu est jouable à deux, ce qui à l'époque rajoutait un plus indéniable ! Les coups sont toujours les mêmes par rapport au premier Renegade, par contre le jeu est un peu moins beau mais toujours aussi jouissif. Le scénario change cette fois-ci : les vilains ont tué votre frère. VENGEANCE ! Pour réaliser cette envie d'éclater du loubard, nos héros se rendent dans un parking où des motos vous foncent dessus (comme dans le deuxième niveau du premier Renegade). Pas de problème, le coup de pied sauté est là et permet de faire mordre la poussière à ces vils motards. S'enchaîne alors le combat avec le reste de la bande empêchant d'atteindre les ascenseurs nécessaires pour accéder au sous-sol du parking. Mais grâce au marteau magique (Ti Tou!), les ennemis sont balayés. Arrivés en bas et après avoir déchiqueté à coups de poings les derniers ennemis, nos héros peuvent avoir accès à la cabine téléphonique pour savoir où aller (oui oui, une cabine téléphonique...). Direction ensuite les quartiers chauds où cette fois-ci les prostituées armées de fouets vous attendent de pied ferme (ça ne vous rappelle rien?). De temps en temps, le représentant commercial de ces dames vient tirer sur nos saints combattants avec un pistolet. Le plus drôle, c'est qu'il peut, en visant nos héros, tuer ses propres employées de charme... Une stratégie démoniaque se met alors en place : aligner les filles aux porte-jarretelles avec le gun de leur employeur pour que les balles les tuent. Très efficace ! Arrivés à la prochaine cabine téléphonique, nos héros sont dirigés alors vers un autre lieu bien connu pour être malfamé : le parc municipal ! Là, des skins en pantalons rouges accompagnés de malfrats avec un képi vert (oui, vert !) attaquent avec des battes de baseball bleues (oui, bleues!). Une fois à la cabine téléphonique du parc, les héros doivent se rendre dans un quartier où des loubards au look de jazzmen attaquent avec leur chien jaune (oui, jaune !). Et de temps en temps, un américain moyen (comprenez gros et avec une casquette rouge) apparaît aussi pour empêcher le joueur d'accéder à la prochaine cabine téléphonique (non, ce n'est pas comme dans Matrix !). C'est d'ailleurs à ce niveau que l'arme la plus charismatique arrive : une brique verte (oui, verte !). Cette brique est tellement lourde, qu'elle est lancée à 5 mètres et fait tomber tout le monde sur son passage. Arrivés à la cabine téléphonique de ce niveau, nos deux héros se dirigent alors vers le bar tenu par le méchant qui a tué le frère tant aimé. La porte d'entrée défoncée, les serveurs arrivent, non pas pour prendre une commande, mais pour empêcher nos héros de trouver le méga boss du jeu. Pas de problème : coups de pied, coups de poing, finish au sol. Après une dizaine de



La finition au sol des voyous est une marque de fabrique de la série, et Target ne déroge pas à la règle!

serveurs récalcitrants mis au sol, voilà nos héros face au big boss. Et là, c'est à coup de queue de billard qu'il faut défoncer le chef qui mesure facilement 2 mètres. « Victoire ! Le frère est vengé! » crièrent nos braves justiciers. Nos héros vont vers la porte (plus besoin de téléphone, le méga vilain est à terre), et la musique finale composée de 5 notes (oui oui ! 5 notes, j'ai compté) se répète trois fois (oui oui ! 3 fois, j'ai compté) et on retourne à l'écran titre...
Quand j'avais 10 ans, finir ce jeu avait été l'un des plus beaux jours de ma vie (juste avant d'avoir fini Double Dragon sur Amstrad CPC...). Ce jeu fut donc une révélation pour beaucoup de joueurs d'Amstrad. La jouabilité est parfaite, et est meilleure que dans le premier épisode, même si graphiquement le jeu est moins joli. Le scrolling continu a disparu et est remplacé par une succession d'écrans fixes. Gros changement aussi : il n'y a plus de boss final pour chaque niveau mais seulement un boss tout à la fin du jeu. Cependant le fait de rajouter un mode deux joueurs et des armes suffit à prendre le dessus sur le premier épisode déjà excellent. Target Renegade est donc un must have comme son prédécesseur sur l'Amstrad CPC. Fort du succès de la série, mais aussi du genre Beat'em All, l'éditeur Imagine sort logiquement un troisième épisode baptisé Renegade III : The Final Chapter.Le scénario cette fois-ci revient aux origines mêmes du jeu de baston : l'enlèvement de la copine. Mais cette fois-ci, les méchants viennent du futur (bah oui...) et ont emmené la pauvre fille avec eux à leur époque. Il va falloir donc passer par quatre époques : la préhistoire, le moyen âge, l'Egypte ancienne et pour terminer, le futur...Les développeurs ont repris des éléments de plateforme que possède Double Dragon et ont par contre enlevé le mode 2 joueurs et les armes



(sacrilège !). Une évolution de gameplay avec une récession ? Cela n'augure rien de bon. Lançons le jeu pour voir ce qu'il en est.Le premier niveau préhistorique commence avec des dinosaures boxeurs et des boules de poils rouges avec de gros yeux bleus à abattre... Des oiseaux passent au dessus de votre tête en vous lâchant de temps en temps quelque chose à éviter. Déjà rien

L'apparition des armes dans Target Renegade fut tout simplement révolutionnaire à l'époque sur Amstrad CPC.







qu'au début du jeu, on ne retrouve plus l'ambiance "gangsters à défoncer" typique des deux premiers épisodes. Par contre, l'originalité de cette version par rapport aux deux opus différents, c'est la présence d'une composante plateforme. Il existe en effet deux plans, et le niveau supérieur est accessible en grimpant à l'échelle. Il faudra changer de niveau régulièrement pour avancer et pour sauter au dessus de précipices surplombants des pics mortels. Le principe de mélanger Beat'em All et Plate-forme est innovant pour l'époque, mais malheureusement, cela ne marche pas car on s'ennuie ferme dans ce jeu... Les trois autres niveaux sont construits exactement de la même façon avec des sprites qui changent juste en fonction de l'époque : momies pour l'Égypte, chevaliers pour le Moyen-Âge et aliens pour le futur... Les combats s'enchaînent mollement et personnellement, j'ai dû vraiment prendre sur moi pour finir le jeu... Et je dirais que même la fin se fout de notre g.... En effet, notre héros, parti sauver la fille perdue dans le futur, détruit tous les ennemis et arrive à la machine temporelle. Celle-ci se met à vibrer, et HOP ! On se retrouve chez nous... Et là,





le texte de fin est sans appel : « Wow ! Tu es un héros maintenant ! Malheureusement, tes efforts furent vains ! En effet, ta fiancée s'est délivrée toute seule et c'est elle qui a utilisée la machine à voyager dans le temps pour te sauver... Bah, tu t'es bien amusé quand même non ? ». Navrant non ? Ce troisième épisode est donc une fin cataclysmique de la série. Par contre, les deux premiers épisodes valent vraiment le coup d'être joués encore de nos jours non seulement par nostalgie, mais aussi si vous aimez les Beat'em All et le challenge. L'épisode préféré des fans reste tout de même Target Renegade grâce à son jeu à deux et l'utilisation des armes (Ti Tou !). Cette série a



marqué de son empreinte le monde micro de la fin des années 80. Le 1er Renagade est sorti sur Arcade, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, NES, Sega Master System, Virtual Console, ZX Spectrum. Les adaptations du premier épisode sont toutes de qualité. Target Renegade quant à lui est sorti sur ZX spectrum, Commodore 64 et Amstrad CPC. Une pseudo version existe sur Nes, mais qui est vraiment différente. Target Renegade est donc peut être le seul représentant du genre Beat'em All vraiment conçu pour ordinateur 8 bits, ce qui expliquerait en soi sa jouabilité quasi parfaite. En effet, beaucoup de jeux de qualité sortis sur ordinateur 16 bits connurent des adaptations ratées sur ordinateur 8 bits. Si un jour vous croisez un vieux fan d'Amstrad CPC, parlez-lui de Target Renegade, et ce fan pourrait avoir la larme nostalgique à l'œil en entendant ce doux titre...

ZOOM SUR LA RETROPEDIA LA SELECTION BEAT THEM ALL

La Retropedia était (est ?) un travail communautaire ayant pour but de recenser des jeux en leurs créant une fiche. C'était des titres que les membres de notre forum pouvaient apprécier ou haïr. Nous rendons donc hommage à ceux qui ont effectué cette aventure avec nous par ces pages et ce mois-ci ça sera tabassage dans la rue histoire de coller au dossier du pianist' !



Titre : UNDERCOVER COPS
Machine : Irem M-92 system
Développeur : IREM
Éditeur : IREM

IREM n'a pas réalisé qu'une série culte de shoot'em up. D'autres équipes travaillaient sur divers types de jeux comme les beat'em all. Cela donna naissance à Undercover Cops, un digne représentant du genre et je dirais même plus un des meilleurs. Ok, la mise en scène semble plutôt classique : 3 persos dont un polyvalent, un gros balèze et une donzelle toujours très rapide. Ça fleure bon comme Street of Rage tout ça ! Nous sommes dans une mégapole après le Grand Cataclysme (Mais si ! Vous savez bien qu'après la 3e Guerre Mondiale, suite au Nouvel Ordre Planétaire, la société actuelle fut rasée par les frappes nucléaires). Le maire de la ville appelle les City Sweepers pour se protéger de la bande de malfrats du doc Cleyborn. Du grand classique je vous dis. Les graphismes sont très détaillés, une excellent habitude d'ailleurs chez IREM, permettant le rendu d'une ambiance bien malsaine et organique. Les ennemis eux sortent de leurs caves, pas lavés depuis quelques mois, et de surcroît à moitié mutants et cancéreux. Même chez nos 3 héros, les têtes ne sont pas à la fête. Bref, l'ambiance joviale et excentrique, ce ne sera pas ici...Le gameplay est plutôt rapide : un bouton pour le saut et un pour les coups, quelques coups spéciaux suivant les manip' avec le joystick. Ceci rend la maniabilité efficace et facile à prendre en main. Votre perso préféré pourra aussi s'emparer de pas mal de choses au sol pour les balancer sur ses ennemis : couteaux, boîtes à outils, poissons (?) et même des pylônes enfoncés dans le sol (!!). Tout cela donne aux joueurs une impression de puissance assez monumentale et ce n'est pas pour me déplaire; ça change des classiques petits coups de pieds et coups de poings.Si en plus vous apprenez qu'on peut y jouer à 3 simultanément que vous faut-il de plus ?





Titre : MUTATION NATION
Machine : AES (1992)
Développeur : SNK
Éditeur : SNK

Bienvenue dans un monde désolé où le mutagène rose que n'aurait pas renié Krang et Shredder fait la loi (et fait de drôles de bestioles). Vous êtes un chic type rescapé de cette apocalypse mutante et allez devoir vous frayer un chemin dans les rues saumâtres et gluantes d'une mégapole en ruine et débordante de monstres en tous genres que vous allez castagner allègrement avec votre pote (un grand black balèze à T-shirt jaune). A vous les hommes-rats verts, les humanoïdes-mouches rosse et autres poulpes et motards à tronches bizarres (aucun scrupule de taper dans des trucs aussi étranges).
Les développeurs ce sont amusés à transformer chaque punk avec boursouflures (zooms) et dégoulinades verdâtrse comme il se doit. Même si votre apparence n'a pas bougé ce monde mutant

ne vous a pas épargné mais heureusement à votre avantage : vous allez pouvoir balancer des super coups en chargeant sur A pendant 2 petites secondes; récupérez des capsules de puissance et votre super coup deviendra diffèrent et plus puissant.



La bande-son est assez répétitive mais bien dans le ton du jeu : vaillante !
Au final même si Mutation Nation est assez classique dans son déroulement (Final Fight-like) il reste tout de même un excellent défouloir à deux joueurs lors d'une fin de soirée. Petite remarque : pas de choix de personnage (le pad 1 et 2 ont un perso assigné d'office).



Titre : FIGHTING FORCE 2
Machine : Dreamcast (1999)
Développeur : Core Design
Éditeur : Eidos Interactive

Qui ne connait pas le fameux Fighting Force, sortie sur PS1 et qui avait marqué grâce à un multi' excellent !
Une suite a donc vu le jour, et là, c'est le drame !
Aucune similitude avec son grand frère. F.F 2 nous offre un gameplay mou, avec en plus une maniabilité déplorable et un univers bien vide. Autant le dire tout de suite, c'est une belle grosse bouse ! En effet, en plus d'avoir tous ces défauts, le jeu possède une IA des plus mauvaise rendant le jeu bien trop simple et qui nous entrainera encore plus profondément dans les néants de la nullité. Doté d'une courte durée de vie, et d'aucun mode multi-joueurs ce jeu est tout simplement une arnaque, car sortie simplement pour surfer avec le succès de son prédécesseur.
Mesdames et Messieurs, un conseil : passez votre chemin !





Titre : FINAL FIGHT
Machine : Arcade (1989)
Développeur : Capcom
Éditeur : Capcom

Street Fighter '89 de son nom de développement, suite du premier Street Fighter, arrive dans les salles obscures à la fin de l'année 1989. Avant Final Fight, le n°1 c'était Double Dragon, mais ici on a droit à des sprites énormes avec des personnages hauts en couleurs et bien plus typés : la vitesse de Guy, la polyvalence de Cody et la puissance d'Haggar sont flagrantes dès la 1ère pièce de 10f (5 crédits pour les salles d'arcade les moins radines). Côté scénar' ça frôle le néant : Jessica la fille d'Haggar (fiancée de Cody) a été enlevé par le gang de l'ignoble Mad Gear. La tradition de la fille en détresse est encore une fois respectée.
Capcom s'est efforcé de rendre les stages diversifiés, colorés et avec une identité propre (bas-fonds, métro, quais, usine, building final) ainsi le jeu est rempli de clins-d 'œil lié à la culture pop du moment (cinéma, musique). Seule la musique un peu agressive et monocorde n'est pas fantastique mais c'est bien pour lui trouver un défaut...
Un grand jeu qui en inspira des dizaines pendant toutes les années 90.





TESTS DU MOIS

C'est avec l'un des plus gros must have de l'histoire de la SNES que nous ouvrons ces tests, a savoir Zelda 3. Comme les bonnes choses n'arrivent jamais seules (un peu comme les emmerdes d'ailleurs) vous aurez également 4 pages sur Castlevania : Symphony of the Night. Je vous avais prévenu c'est du gaming haut gamme pour ce RGMag !

..................Zelda 3, SNES
.....Sonic & Knuckles, MD
..............Castlevania, PS1
..........Twisted Metal, PS1
...Mortal Kombat 4, N64



page 32 Twisted Metal (PS1)



page 34 MK 4 (N64)



page 22 Zelda 3 (SNES)

SONIC & KNUCKLES

page 26 Sonic & Knuckles (MD)



page 28 Castlevania : Symphony of the Night (PS1)

TEST

Support: SNES
Développeur : Nintendo
Editeur : Nintendo
Joueurs : 1
Genre : Action-aventure
Sortie : 1992





Nintendo, au milieu des années 80, avait révolutionné le monde intimiste des jeux-vidéos en sortant The Legend of Zelda, première cartouche avec pile de sauvegarde, et Adventure of Link sa suite en y ajoutant à chaque fois de nouveaux concepts de jeu.
Lorsque est annoncée la Super Famicom au Japon, tout le monde se prend à rêver de la sortie d'un nouveau chapitre de cette saga créée par Shigeru Miyamoto sur cette nouvelle machine pleine de promesses. L'attente fut longue (le jeu devait au départ sortir avec la console) mais c'est un an plus tard, en novembre 91, que le Saint Graal est lâché au Japon (Zelda no Densetsu) et c'est le succès immédiat : le





Shigeru Miyamoto : Né en 1952 il entre chez Nintendo en 1977 et prend une place capitale dans les succès de la marque : Mario Bros c'est lui, Donkey Kong c'est lui, tout comme F-Zero, Mario Kart et bien sûr The Legend of Zelda.





Link : dans toute saga il faut un chic type (Harry, Frodon, Luke, Goku) portant le poids de son destin exceptionnel.



jeu répond à toutes les attentes des joueurs, voir même plus ! The Legend of Zelda : A Link to the Past arrive en France fin 1992 et est traduit intégralement (et correctement), fait unique pour l'époque. Le jeu est énorme, rien n'a été laissé au hasard : les graphismes sont léchés au pixel près avec cette touche si particulière entre le manga et l'animé qu'aucun jeu ne saura retrouver plus tard (en tout cas aucun nom ne me vient à l'esprit). En vue du dessus, le principe est repris du premier volet mais avec tous les petits plus que vient apporter la 16 bits (zooms, fondus mosaïques). Spoilons un peu l'introduction magnifique : vous démarrez alors que vous et votre oncle, avec qui vous vivez, captez un message télépathique de Zelda prisonnière du sorcier Aghanim. Votre oncle considérant que vous êtes encore trop jeune pour le suivre dans cette mission de sauvetage vous fait promettre de ne pas sortir de la cabane avant son retour. Aussitôt tonton parti vous sautez du lit et sortez (superbe rendu de la pluie) pour chercher à pénétrer dans le château… Comme le disait la pub à l'époque : « Sauver Zelda n'est que le début… » Ce jeu fut réellement une renaissance de la licence que tous les joueurs attendaient au tournant à la fois angoissés et impatients de vivre une nouvelle formidable aven-



Les Mondes de Zelda : au cours du jeu vous serez amené à utiliser un miroir magique vous transportant entre le Monde de la Lumière et le Monde des Ténèbres. Vous allez vite vous rendre compte que cet objet sera capital pour atteindre des lieux inaccessibles. En effet même si la cartographie semble identique certains détails changent entre les 2 dimensions… « Suit le lapin blanc, Alice ! ».



Link: votre avatar, c'est le héros,le bras de la justice, le descendant direct des Chevaliers d'Hyrule, humble, brave, sa mission est, tout comme ses ancêtres, de protéger le Royaume et ses monarques, donc la Princesse Zelda. Pour cela il doit réunir les morceaux de la Triforce éparpillés dans les châteaux des ignobles sbires des forces du Mal.



▲ ET LACONCURENCE DANS TOUT CA ? ▲

A quoi comparer ce chef-d'œuvre ? Certains diront à son grand-frère The Legend of Zelda 1er du nom mais en faisant abstraction du fossé technique. Ce sont 2 piliers de la saga et je ne saurais pas les départager... A la même époque peu d' Action-RPG étaient encore sortis sur la SNES : Soul Blazer de chez Enix (ouais du lourd aussi celui-ci !) ? Personnellement je n'ai jamais retrouvé la magie et le plaisir de Zelda III dans un autre jeu du même style mais cela n'engage que moi.











L'avis d'"elpianisterio"

"INTEMPOREL"

En 20 ans de presse vidéoludique, tout a été dit sur Zelda 3. Finalement, dire du bien de ce jeu serait rentrer dans une succession de banalités, et cela je me le refusais. Mais en réfléchissant bien: que peut-on reprocher à ce troisième opus des aventures du jeune garçon le plus harcelé de la Terre? Je vous laisse y méditer et pendant ce temps je retourne à Hyrule soulever des pierres, lancer des bombes, me regarder dans un miroir, jouer de l'ocarina, compter jusque 24, voyager à patte d'oiseau et surtout cogner des poules.



L'avis de "Mr H"

"ENORME !"

Zelda 3, tant de souvenirs et quels souvenirs ! Une quête initiatique pour un jeune enfant bravant de nombreux pièges, ennemis et boss pour au final sauver une princesse puis tout un royaume. Le tout orchestré par une aventure épique, incroyable et des plus oniriques ! On lui pardonnera son illogisme lorsque l'on voit ses innombrables qualités. Le temps passe et cela n'y change rien, je ne sais ce que je pourrais dire de plus hormis peut-être qu'aucune de ses suites n'a réussi à m'offrir autant de plaisir que ce dernier.

ture tant le souvenir des précédents volets était encore présent et brûlant. Cette suite (sans en être vraiment une en fait) réussit l'exploit de conserver l'esprit mais également d'en améliorer le niveau général. Les graphismes, tout en étant plus beaux gardent cet air de famille fidèle à la série. Les jeux annexes présents sporadiquement dans le 1er sont ici présent sous la même forme (choix de 1 sur 3 : gagner des roupies ou tout perdre) et sont encore plus pertinents (tir à l'arc, coups de pelle dans le jardin à la recherche d'un morceau de cœur). Les éléments récurrents sont bien sûr présents comme les trésors à trouver





La Princesse Zelda est la fille du roi Daltus, cette dernière passe son temps à se faire enlever...et donc a être délivré par vous et votre courage. Aussi utile, donc, qu'une princesse Peach histoire de vous faire revivre une nouvelle aventure à chaque fois.

dans les châteaux (gants, radeau, échelle) mais aussi dans toute l'immense carte (cœurs, cape, poudre magique).

La difficulté est parfaitement dosée : les 1ers châteaux restent accessibles même aux novices, les derniers sont de véritables labyrinthes où l'on se perd allégrement. Les quêtes annexes sont aussi capitales que la principale, je vous aurai prévenus !



S'il faut trouver un petit défaut à ce jeu, je dirais qu'il est une amélioration de The Legend of Zelda. Mais une amélioration magistrale.



Pour renvoyer les sphères d'energies d'Anaghim, vous pouviez utiliser votre filet à papillon ! Par contre c'était moins classe que votre épée.



Osvald



Je n'ai pas besoin de faire un dessin : ce jeu après 20 ans, conserve des qualités exceptionnelles et est entré au panthéon des jeux immortels. Il fait partie des 10 meilleurs jeux des années...

TECHNIQUE

C'est assez naïf c'est vrai, dans le style nippon qu'on retrouvera pendant toutes les années 90. Le travail est très soigné, doux et agréable à regarder. Les standards sont là

AMBIANCE

Rien à voir avec les mélodies asthmatiques typiques des consoles précédentes car la SNES possède un processeur SONY permettant enfin une avancée spectaculaire au niveau audio.

JOUABILITE

Quasi-parfaite, Link répond au doigt et à l'œil, les collisions sont précises et les commandes instinctives (Nintendo est passé maître à ce niveau).

J'AIME

- un titre irréprochable
- les détails soignés
- une quête remarquable

J'AIME PAS

-

7/7

TEST

Support: Megadrive
Développeur : Sonic Team
Editeur : Sega
Joueurs : 1
Genre : Plateforme
Sortie : 1994



SONIC & KNUCKLES



Technologie Lock-On : Mise en place par Sega pour ce titre, il permet de superposer deux cartouches afin d'en mélanger les contenus. Le système fonctionne en particulier avec Sonic 3 et les autres jeux de la série. En le combinant avec Sonic 2 vous aurez par exemple une petite surprise sympathique.

Sorti peu de temps après l'excellent Sonic 3, Sonic&Knuckles mettant en scène notre hérisson bleu préféré nous propose de vivre la suite de ses aventures. Mais cette fois-ci, notre ami sera accompagné du charismatique Knuckles l'échidné. Eh oui exit Tails pour cet épisode! Le reste est cependant sans grands changements car le jeu reprend les principaux mécanismes de son prédécesseur. Cela ne représente pas forcément un défaut quand on apprécie déjà la grande qualité de gameplay de Sonic 3. Mais cette répétition du genre rend au premier abord le jeu fade, et surtout sans surprise. Heureusement, rassurez-vous! Tout n'est pas perdu, car Sega nous a réservé un beau petit cadeau. En effet, grâce à l'ingéniosité de nos amis de chez Sega, cette petite cartouche n'a pas encore révélé tous ses atouts. Le cartouche dispose d'un système de port qui permet de rajouter une autre cartouche par-dessus. Baptisé Lock-On, ce système permet d'adapter d'autres soft, et tout particulièrment Sonic 3 afin d'apporter de nouvelles fonctionnalités. Et c'est bien là le point fort de ce système: permettre au joueur de rajouter d'autres jeux pour



Le Dr Robotnik a sorti l'artillerie lourde. Les boss sont impressionnants et donneront du fil à retordre à nos deux amis.





améliorer son contenu. Pour la petite histoire, sachez que Sonic 3 et Sonic&Knuckles ne devaient former qu'un seul et unique titre. Cependant, la capacité des cartouches de l'époque ne permettait pas d'obtenir des jeux aussi longs et complets. Les programmeurs ont donc décidé de scinder le projet en deux afin d'obtenir le contenu le plus riche possible. Le jeu devient ainsi beaucoup plus complet, et on se retrouve de nouveau avec Tails jouable et Knuckles vient même participer à Sonic 3. Le système de sauvegarde est même de retour. Bref, les deux jeux combinés engendrent un produit fini du plus bel effet. Il sera ainsi possible de jouer aux deux titres en une seule fois, et d'obtenir de nouvelles fonctionnalités comme: rassembler 14 émeraudes du Chaos et ainsi acquérir de nouvelles transformations. Eh oui, les surprises sont bel et bien au rendez-vous et nous offrent ainsi un jeu d'une qualité exemplaire, surpassant ainsi son prédécesseur.


Knuckles : Il est le gardien de la master emerald et d'angel Island. Figure emblématique apparue dans Sonic 3, Il sera jouable à partir de cet opus.



Enkidou



Fun mais assez limité seul, c'est une fois combiné avec Sonic 3 que le jeu révèle toute sa splendeur. Long, beau, jouable, le titre de chez Sega impressionne par sa qualité. Seul petit défaut, vous devrez posséder les deux jeux pour en profiter un max. Mais après tout, quel fan de Sonic ne dispose pas des deux, hein? Allez, moi j'y retourne!

TECHNIQUE

Le jeu pousse la console dans ses derniers retranchements. L'action est fluide et les graphisme soignés et colorés. Les musiques sont également une réussite, l'ensemble est de très bonne qualité.

AMBIANCE

Très fidèle à la série, on retrouve avec toujours autant de plaisir de monde de Sonic. L'ile d'Angel Island est une vraie merveille à visiter, on se retrouve à évoluer dans les différents stages avec un réel plaisir.

JOUABILITE

Comme d'habitude, la jouabilité est très travaillée. Les personnages répondent parfaitement au commandes et ce, malgré la vitesse omniprésente tout au long du jeu. De plus chaque personnage possède ses propres mouvements, une réussite.

J'AIME

- le système Lock-On
- 14 Émeraudes à trouver
- la durée de vie

J'AIME PAS

- sans grand intérêt seul
- la perte de Tails

6/7

TEST

Support: Playstation
Développeur : Konami
Editeur : Konami
Joueurs : 1
Genre : Action
Sortie : 1997



Castlevania® Symphony of the Night™



"What is a Man ? A miserable pile of secrets !"
-Prélude- Dracula à Richter

Cela fait quasiment 3 ans que la Playstation 32 bits (PS) est sortie quand Castlevania : Symphony of the Night (SOTN) pointe son nez dans l'indifférence générale.
Même si certains magazines de l'époque ont repéré le potentiel évident du jeu , les joueurs de l'époque d'alors (dont je faisais partie) sont surtout émerveillés par la puissance de titres phares en 3D, révolution de cette fin de siècle (Resident Evil, WipEout...). L'arrivée d'un énième chapitre d'une saga éculée des années 80, qui plus est en 2D, n'attire pas grand monde. Le concept semble usé jusqu'à la corde d'autant que le dernier Castlevania, Rondo of Blood sur PC-Engine CD-Rom, date de 1993, une petite éternité pour le monde des gamers. Alors que le jeu sort et les critiques sont acerbes : SOTN est un jeu d'un autre temps, même si on sent la maitrise de Konami, les idées utilisées sont vieillottes. Le jeu s'inspire trop du très bon Super Metroid de la Super NES (1994) et on s'ennuie ferme car il n'y a plus le stress du chronomètre des 1ers épisodes. Castlevania est juste devenu un clone de bon jeu. Triste fin. Rideau ! Et puis les semaines passent et ceux qui ont pris la peine de donner une chance au jeu se rendent comptent que SOTN a été mal apprécié. La PS1, monstre de puissance (on nous le disait assez, merci Sony !), permit le balbutiement de la 3D mais fit accéder les jeux 2D à la qualité arcade. Konami, sans aucune contrainte technique peut donner vie à un Castlevania sans aucune limite, toutes les idées peuvent enfin être développées ! Le scénario se veut être la suite directe de l'aventure de Richter Belmont (Rondo of Blood) et vous démarrez SOTN avec ce personnage dans un combat titanesque face à un Dracula







ALUCARD : le héros, son nom est en fait tiré d'un vieux film de 1943 (Son of Dracula). Simplement un anacyclique de Dracula (vous aurez appris quelque chose aujourd'hui). Né d'un amour maudit entre Vlad Dracul et une jeune humaine dont vous apprendrez le destin tragique. Alucard a le charme troublant du goth médiéval tourmenté. Il garde en lui l'empathie humaine de sa mère et s'oppose à la folie de son père.

RICHTER BELMONT : A chaque génération le fils ainé des Belmont est promis au destin funeste de porter le fouet magique de ses ancêtres et vaincre le Prince des Ténèbres quand son château réapparait. Mais après son combat en 1792 Richter a disparu...

MARIA RENARD : Parente éloignée du clan Belmont et âgée de 17 ans, Maria cherche Richter dans le château. Alucard la croisera à des moments importants du jeu. Personnage jouable dans la version Saturn, elle n'est malheureusement qu'une rencontre sur cette version PS.

bestial. Au cours de cet affrontement Richter disparaît dans une dimension parallèle. Malheureusement, 4 ans plus tard le château de Dracula réapparaît mais aucun Belmont ne se pointe à l'horizon...C'est donc Alucard, le propre fils du Prince de la Nuit (oui m'sieurs'dames !) mi-humain, mi-vampire, qui décide de prendre les armes pour vaincre la folie meurtrière de son père ! Avoir comme avatar un vampire offre beaucoup plus de capacités qu'avec un simple humain. Ainsi Alucard pourra se transformer à volonté (s'il trouve les reliques adéquates) en chauve-souris, en loup et même en brouil-








The Clock Tower's Secret

Symphony of the Night regorge de secrets. Mais une pièce dans ce jeu représente le carrefour pour accéder aux différentes parties plus ou moins secrètes du château : la salle de l'horloge. Vous y trouverz deux statues, en haut à droite et à gauche. Celle de gauche libère un passage une minute sur deux, qui vous mène droit aux quartiers d'Olrox (un boss du jeu) et celle de droite libère également un passage, donnant accès à l'équipement d'"Alucard ". Le dernier passage de cette pièce vous permettra d'obtenir les lunettes pour délivrer Richter du maléfice dont il est victime. Pour les obtenir, il vous faut porter les deux anneaux d'or et d'argent bien cachés dans le château. Ceci activera l'horloge qui sonnera 13 fois, et entraînera l'ouverture d'un passage en bas de l'écran. Vous y rencontrerez alors Maria (à combattre dans la version Saturn) qui vous donnera les lunettes magiques. En sauvant ainsi Richter, vous aurez accès au Graal du jeu : le second château inversé, et l'accès à la vraie et magnifique fin de Castlevania:Symphony of the Night.







L'avis d'Elpianistero

"DIVIN !"

Comment définir Castlevania: Symphony of the Night? Le plus simplement possible: ce jeu est tout bonnement parfait. Je n'ai jamais connu pareille richesse dans un jeu mêlant plateforme, aventure, action et élément de RPG. La trame scénaristique nous fait découvrir un château fourmillant de détails, de secrets et de monstres en tout genre. Délivrer Richter demandera du temps, et surtout de la curiosité. A noter que cet opus Castlevania fut un tournant de la licence, et a tout bonnement influencé la suite de la série. En effet, les épisodes sorties sur GBA et Nintendo DS possèdent les mêmes mécaniques de jeu, et toujours ce château et son double devenus les emblèmes de la licence Castlevania.

lard. Face à un tel personnage, le château lui-même se doit d'être une mine de pièges et de nouveaux bonus. Le plan (qui doit effectivement beaucoup à la planète Zebes de Super Metroid) cache des pièces secrètes et des bonus cachés à foison, rien à voir avec les quelques rôtis et armes éparpillés dans Super Castlevania (SNES).

Avec cet épisode la saga bascule de belle manière d'un style essentiellement basé sur l'action vers le genre action-RPG (Alucard gagne dorénavant des points d'expérience, devient plus fort et doit trouver des bonus de plus en plus puissants). Certains de ces bonus seront capitaux pour avancer dans les abysses tourmentés de ce château maudit (les lunettes googles, les anneaux or et argent), d'autres se révéleront plus accessoires. Les fans de la série (dont je fais bien-sûr partie) ne seront pas complètement perdus car la structure principale a été conservée : l'entrée avec les tritons et les zombies, la bibliothèque, la Tour de l'Horloge. Certains personnages reviennent également



des épisodes précédents comme le Loup-Garou, la Momie, le Monstre de Frankenstein et bien sûr la Mort (pas trop en chair, surtout en os ! Warf ! Warf !) personnage immanquable et gardien ultime du Prince des Ténèbres. Tous ces éléments donnent à cet épisode une profondeur sans égal et le sentiment que les concepteurs, fans de la série, ont voulu à la fois se faire plaisir et faire plaisir aux joueurs qui suivent l'histoire depuis de nombreuses années. En 98 le jeu est porté sur console Saturn uniquement au Japon et quelques changements apparaissent : Maria est jouable tout comme Richter. En jouant Alucard vous pouvez utiliser une « 3ème main » pour la nourriture et les fioles médicinales. Il existe également un bonus supplémentaire appelé «bottes d'Alucard », le boss « Roi Squelette » est ajouté et le château est augmenté de deux quartiers, rien que ça : la Prison Maudite et le Jardin Souterrain. La bande sonore est également agrémentée de nouveaux arrangements sur des classiques de la saga (Vampire 's Killer et Bloody Tears honteusement absents de la version PS !)

Malheureusement cette version est rempli de bugs car elle n'est qu'un portage de la version PS avec des ajouts alors qu'il aurait fallu recoder le tout pour profiter de la supériorité énorme en 2D de la Saturn sur la PS.





Osvald



Je ne peux, en quelques lignes, vous révéler tous les secrets et clins-d'œil de SOTN mais sachez que sous ses dehors classiques se trouve un des jeux les plus énormes de la fin des années 90 et qu'il est, avec 15 ans de recul aujourd'hui, simplement le meilleur épisode de la saga.

TECHNIQUE

L'approche reste classique mais quelques effets bien sentis apparaissent de-ci de-là et sont plutôt réussis. La bande-son magnifique profite à fond du support CD.

AMBIANCE

En bon métalleux j'apprécie énormément les références au fantastique et au gothique, si vous voulez de la science-fiction jouez à Super Metroïd.

JOUABILITE

Le savoir-faire de Konami s'exprime entièrement dans une licence souvent décriée pour la rigidité de son gameplay. Vous faites ce que vous voulez avec Alucard et l'interface RPG classique est d'une efficacité sans faille (simple et rapide d'accès).

J'AIME

- le héros charismatique
- un château incroyable
- des boss énormes
- de belles digit' vocales
- un bon scénario
- plein de surprises

J'AIME PAS

- c'est mon jeu préféré alors ne me demandez pas ça !

8/7 RetroGeek

TEST

Support: Playstation
Développeur : Single Trac
Editeur : Sony
Joueurs : 2
Genre : Drive and Gun
Sortie : 1996



TWISTED METAL



Calypso, de son vrai nom William Sparks, n'est autre que l'instigateur du tournoi Twisted Metal. C'est au fil de la saga que vous en apprendrez plus sur son passé. Vous vous doutez par contre que ce dernier est dramatique.

Avec un titre aussi évocateur nous savons d'ors et déjà qu'il y aura de la destruction dans ce soft faisant partie du line up lors de la sortie de la Playstation. Twisted Metal pourrait être le judicieux mélange de Destruction Derby et de Loaded. Au programme, tôles froissées et armes lourdes servies sur un background plus travaillé qu'il n'y paraît. A propos de background, sachez que la victoire du tournoi Twisted Metal vous offre la possibilité d'exaucer l'un de vos souhaits mais pas n'importe lequel étant donné qu'il n'y aucune limite à celui-ci. Si ce dernier va au-delà des réalités logiques de notre monde ce n'est pas un souci pour Calypso, le fondateur du tournoi en question. Autant vous dire que certains seront prêts à tout pour dominer la compétition ! Il faut savoir par contre que ce sociopathe de Calypso aime jouer avec les mots, et sachant que la déviance de ce dernier n'aura d'équivalence à la violence déployée par les participants pour l'obtention de leur précieux souhait, les «vainqueurs » en paieront donc généralement le prix fort ! C'est lors de la veille de Noël que vous vous retrouvez propulsé dans une arène à devoir anéantir tous vos opposants. Pour cela vous disposez d'un armement considérable mais limité. C'est pour cela que les parties destructibles du niveau vous permettront de recharger vos machines-guns et autres missiles.



Twisted Metal ne fait pas dans la dentelle et il faudra compter sur vos réflexes et les caractéristiques de votre anti-héros.





Needles Kane : figure emblématique de Twisted Metal, Kane est un tueur en série souhaitant retrouver son meilleur ami. Mr. Grimm n'est autre que la faucheuse et il est ici pour récupérer l'âme de Calypso. Charlie Kane : Chauffeur de Taxi paumé, il recherche désespérément son fils. Mr. Ash (héhé) créature de l'enfer, Ash désire récupérer Black, l'un de ses démons.



Agent Stone : Agent spécial du gouvernement, Stone a été engagé par une organisation. S'il gagne, il devra exiger un objet permettant de sauver le monde. Carl Roberts est un bon flic et il espère mettre fin aux agissements de Calypso. Scott Campbell est un spectre, en gagnant il voudrait revenir à la vie. Captain Spears, ancien commando d'armée, avec sa victoire il demande à obtenir plus de temps pour sauver ses hommes tombés lors d'une embuscade.



Commander Mason : travaillant pour le gouvernement américain il doit retrouver un objet pouvant détruire le monde. Dave & Mike sont deux délinquants ayant volé un Monster Truck, ils ne savent pas vraiment ce qu'ils souhaitent en s'inscrivant ici. Angela Fortin est une femme menant une double vie, l'argent semble être sa seule motivation. Bruce Cochrane membre de gang, il recherche sa petite amie kidnappée.





Mr H



Twisted Metal est une vieille licence de Sony, elle a clairement vieilli mais reste toujours fun. Le manque de bande son lors des fights couplé à des graphismes plutôt brouillons font que l'on obtient un jeu moyen. C'est dommage car ce soft dispose d'une ambiance globale vraiment unique. Twisted Metal aurait pû être un hit en puissance mais Single Trac en a décidé autrement.

TECHNIQUE

Le design est soigné mais les arènes quelque peu vides, les véhicules détaillés et au fil des impacts, les dommages des véhicules sont visibles. Par contre les bugs de collisions sont légions. Dommage que le rendu soit si pixélisé.

AMBIANCE

Un scénario absurde et totalement assumé avec des protagonistes disposants d'une trame scénaristique qui les suivront dans les épisodes suivants. Par contre l'absence de bande son et des bruitages un tantinet relous auront raison de certains .

JOUABILITE

La prise en main est directe et instinctive. Quoi qu'appuyer sur "avant" pour accélérer pourra en dérouter certains. Il faudra par contre un temps d'adaptation pour réussir à toucher votre cible lorsque vous vous déplacerez.

J'AIME

- les FMV de fins
- la gueule des persos
- l'histoire

J'AIME PAS

- pas de musiques
- graphismes trop vieillots

4/7 RetroGeek

TEST

Support: Nintendo 64
Développeur : Single Trac
Editeur : Sony
Joueurs : 2
Genre : Drive and Gun
Sortie : 1996





MORTAL 4 KOMBAT

Mortal Kombat, série de Kombat emblématique des années 90 et qui aujourd'hui encore, continue à se vendre en dépit d'épisodes généralement moyens. C'est dire si elle a la côte auprès des joueurs! Aujourd'hui c'est l'épisode 4 qui nous intéresse (oui je sais, vous n'êtes pas aveugles, y a le titre en grand au-dessus mais la cessité pourrait venir sous peu...). En ce qui me concerne, je me suis arrêté aux épisodes super nes et j'avais bien fait. Oui, soyons directs, soyons bourrins, pas de suspens ; c'est pas bon.

On a deux indices avant même de lancer le jeu; le support (tout le monde sait que les jeux de combat sur 64 ne brillent pas par leur excellence) et le passage à la 3D. Et c'est surtout ce deuxième point qui est à l'origine de la médiocrité de cet opus. Sorti à une époque où tout le monde ne jurait que par la 3D, il était impensable de le faire en 2D, le consommateur lambda ne l'aurait certainement pas acheté. On a donc un jeu tout en "troadé". Mais un bon point, le gameplay reste fidèle aux épisodes précédents!

En effet, mise à part la possibilité d'esquiver en se décalant dans la profondeur, tout se joue comme avant.



On ne voit pas trop ce qui se passe. C'est ça aussi, le passage à la 3D.

Même si je n'ai jamais vraiment joué longtemps à un autre MK, la difficulté m'a semblé équivalente. En difficulté moyenne (arcade) on progresse assez vite au début. Après, ça devient plus technique et le CPU prend du poil de la bête. On est dans la droite lignée des opus précédents.







Je passe sur les fatalities, bien évidemment présentes mais forcément moches puisque plus en digit. On a droit à du gros polygone et ça gâche fatalement le plaisir. Reste une certaine inventivité, mais c'était bien la moindre des choses.



Tous les persos ont les même coups de base et ce sont les combos et fatalities qui font la différence. Au niveau des nouveautés, outre cette nouvelle esquive, on se voit également offrir la possibilité de sortir un objet de sa poche, ça va du gourdin à la hâche en passant par l'arbalète. On se croirait un peu dans Smash Bros car en plus de ces objets, il y en a qui traînent par terre ; rocher, tête... bref, c'est un peu la foir'fouille façon Mortal Kombat. Au niveau des modes de jeu on retrouve le traditionnel mode Arcade, le mode Team qui comme son nom l'indique.....hé oui, vous êtes trop forts, on se bat en équipe! Rien de bien original surtout qu'il n'y a pas de système de tag, comprenez par là qu'on ne peut pas effectuer de combo à l'aide d'un coéquipier qui ne se bat pas. Vient ensuite le mode Endurance où l'on doit enchaîner les Kombats avec un seul perso et une seule barre de vie, un vrai défi pour les plus masos d'entre vous. Et pour fini le mode Tournoi, vous connaissez la suite. Non ? Comme tout bon MK il va falloir gravir cette montagne au gré des Kombats aussi sanglant soient-ils. Vous y laisserez du sang et vos nerfs tant c'est mauvais.

Perfect N.



Pour conclure, malgré une volonté certaine de respecter le gameplay d'origine tout en passant à la 3D, les nouveautés sont mal venues et le tout 3D est une sacrée perte en terme de qualité visuelle. Mortal Kombat 4 n'est pas une daube infâme, mais ce n'est pas lui qu'on sortira pour fritter les potes.

TECHNIQUE

Comparé à la concurrence, ce n'est pas moche, c'est fluide et même rapide mais on regrette amèrement ces bons vieux acteurs digitalisés. Dommage mais prévisible, question d'époque.

AMBIANCE

On retrouve les désormais légendaires "Fight", "Finish Him" etc. Pareil pour les bruitages, on est en terrain plus que familier. Petit bémol au niveau des décors mais on ne les regarde pas vraiment, pris que l'on est à faire gicler des polygones!

JOUABILITE

Pas évident le VS fighting au pad 64. Malgré tout, les combos sortent assez facilement et on s'adapte assez rapidement. Les hit boxes sont parfois discutables, et j'ai eu un peu de mal sur certaines priorités, en particulier pour les coups aériens.

J'AIME

- l'ambiance/les bruitages
- la vitesse

J'AIME PAS

- la troadé
- les nouveautés inutiles
- la troadé
- le pad 64
- la troadé

3/7

WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

MACHINE : PSI
AUTRES MACHINES : ARCADE, MEGADRIVE, SNES, SATURN, DOS, SEGA 32X
DÉVELOPPEUR : MIDWAY
GENRE : WRESTLING



WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Les jeux traitants de la lutte professionnelle sont légions et généralement de mauvaises factures ou disposant d'un gameplay médiocre lorsqu'ils souhaitent calquer la réalité. A l'exception de certains titres sortis sur N64 comme Virtual pro wrestling 2 ou un certain WWF No mercy, en gros ceux qui sont développés par Aki. Il est clair que lorsque l'on souhaite prendre comme sujet ce divertissement sportif et le rendre réaliste on se casse la gueule donc Midway a opté pour une approche toute autre. C'est ainsi que l'on se retrouve avec des graphismes digitalisés et des luttteurs disposants de coups spéciaux liés à leurs gimmicks. On retrouvera donc le Taker attaquer à coups de pierres tombales et d'âmes déchues ou encore la bête de l'est cramer tout ce qui bouge. Vous l'aurez compris le développeur a misé sur une approche très arcade et ce n'est pas les énormes combos qui enverront valser à 10 mètres dans les airs vos adversaires qui prouveront le contraire. Avec WWF Wrestlemania the arcade game on dispose d'un jeu fun à l'état pur, la prise en main est rapide et familière pour peu que l'on pratique régulièrement les jeux Midway. Malheureusement une durée vie faiblarde, peu de modes de jeux, de nombreux ralentissements et loadings vont ternir le plaisir de jeu. Bref un titre à sortir en soirée pour une petite session ou une curiosité à essayer pour tout fan de jeux de catchs ou des productions Midway.





Midway a bien recyclé ses bornes mais aussi ses jeux. En effet, ils ont emprunté le même processeur que celui utilisé sur les pcbs Mortal Kombat 3 tout en changeant les eproms. Toujours est-il que la borne est à l'image de nos lutteurs : imposante et bien ricaine !



Après avoir défait vos adversaires en matches simples et handicapes vous finirez par tous les ré-affronter dans un seul match ! Autant dire que ça sera le merdier à l'écran.

FIRE PRO WRESTLING RETURNS

FIRE PRO WRESTLING RETURNS

MACHINE : PS2

DÉVELOPPEUR : SPIKE

GENRE : WRESTLING



Fire Pro Wrestling Returns sur PS2 est pour une fois traduit, enfin officiellement, mais ne propose plus de mode scénario, tiens tiens... Toujours est-il que ceci est fort agréable pour les personnes ne parlant pas japonais et cela vous évitera de patauger de nombreuses heures dans les diverses options d'avant chaque match. La saga Fire Pro existe depuis plus de 20 ans, est présente sur de multiples supports et compte des dizaines de titres qui marchent plutôt bien au pays du soleil levant.



Que propose donc ce FPW Returns ?

Un gameplay über technique basé sur un timing des moins accessibles pour des joueurs non-habitués à cette licence. Des centaines de superstars (enfin il faudra les renommer pour disposer de leurs noms réels), des milliers de mouvements, des éditeurs de ring, de logo, de ceinture de champion, fédérations, d'arbitres et de lutteurs. Voici donc un titre ultra complet qui demandera énormément d'investissem-ent pour en maîtriser les subtilités et le gameplay. Le soft s'adressera donc aux puristes souhaitant revivre des matchs classiques des fédérations Japonaises, Mexicaines ou encore Américaines. Si vous êtes un fan récent de la WWE il y a de fortes chances que vous soyez dépassé par la difficulté du titre. Toujours est-il que FPW Returns reste l'un des titres les plus complets et réalistes sorties sur console.



FPW Returns proposait déjà en 2005 ce que THQ va enfin ajouter dans WWE13 : l'Attitude Era.









FINISH HIM : MK's top Fatalities

En tant que fan incontournable de la saga Mortal Kombat, qui est ô combien magique au passage. Je me voyais obligé de reparler de cette série dans le RGMag. C'est pour cela que j'ai laissé Sombra choisir pour vous, non pas les plus réussies, mais les plus ridicules finitions de ces jeux mythiques !

TOP 7



Le Toasty de Scorpion est surement ultra bandant pour tous les pyromanes en herbe, mais après l'avoir utilisé dans MK1, puis MK2 et enfin dans UMK3 cette mise à mort devient redondante pour ne pas dire emmerdante !



Pour sa 1ère apparition en tant que personnage jouable, Jade dispose d'une « fatality », le Staff Impale qui montre déjà le manque d'inspiration des développeurs du jeu ! Sérieusement qui va croire à cet empalement ?



Non content d'imiter nos ninjas, Ermac se paye le luxe de copier le Deadly Uppercut de Cage en le renommant Uppercut Explosion... Malheureusement Ermac ne trouvera pas drôle de tripler son coup de poings...



Le clone de Kitana que l'on n'ira pas emballer, ne trouvera pas mieux que d'avaler des clous et vous les recracher dessus avec son Nail Shooter ! Aussi ridicule qu'absurde, le comique de cette fatality ne fera rire qu'elle.



Kurtis Stryker en plus d'être le pire perso de la saga MK (un flic de la brigade anti-émeute quand même) dispose d'une « fatality » : Taser vraiment pourrie ! Cramer un mec à coups de flingue électrique, soyons sérieux...



Liu Kang avec son Deadly Uppercut signe la « Fatality » la plus merdique par excellence. Alors que dans MK2 chaque protagoniste ôtait la vie à son opposant de manière bien plus violente et brutale, Liu n'a rien trouvé de mieux que de faire l'inverse...



C'est le Deadly Uppercut Liu dans MK1 qui remporte la palme ! Alors que MK1 prône les explosions de cadavre et autre décapitions, le protagoniste japonais ne souhaite pas faire comme tout le monde. Il fera de même dans le 2, désopilent !



SEREZ-VOUS ASSEZ INTREPIDE
POUR VOUS INTRODUIRE DANS
LA CITADELLE ET
DEJOUER SES PIEGES?

L'AVENTURE TEXTUELLE MOYENÂGEUSE EST
DE RETOUR SUR SANYO PHC-25...

(www.phc25.com)

SUPER MARIO BROS.

Super Mario Bros est le 1er film adapté d'un jeu vidéo, il fût projeté dans les salles françaises en Juin 1993. Pas la peine de faire durer le suspense, le film se révèle être une catastrophe aussi bien d'après les critiques que les fans de la licence...

Alors que le pitch du soft d'origine voit Mario sauver sa princesse avec l'aide de son frère, ici ça se passe dans deux dimensions (sur la terre que nous connaissons et dans un monde parallèle où les dinosaures, masqués en humain, vivent en maître sur les hommes sous la domination de Koopa) et c'est l'inverse. Mario (Bob Hoskins) 30 piges passés sort avec une donzelle aussi gourde que peu farouche et Luigi (John Leguizamo), du haut de ses 20 ans, tombe amoureux de Daisy (Samantha Mathis) jeune étudiante et accessoirement fille du Roi déchu de l'autre monde, au croisement d'une cabine téléphonique, alors qu'elle était suivi par les hommes de mains (Iggy et Spike) de Koopa (Dennis Hopper). Ce dernier cherchant à s'emparer du pendentif de la digne héritière du royaume qu'il dirige afin de fusionner les deux mondes et ainsi régner en maître.

Dans ce long métrage, les 2 frères vivent à New York et leur entreprise de plomberie perd du terrain face à la concurrence, déloyale, de Scapelli. Celui-ci cherche également à saboter le site de fouille archéologique, pour ses intérêts personnels, sur lequel Daisy travaille. C'est de cette manière, lors de leur 1er rencard, sous le pont de Brooklyn, qu'elle et Luigi se retrouvent nez à nez avec les hommes de mains de Scapelli et ceux de Koopa. Daisy est enlevée dans l'autre royaume et c'est de cette manière que commence le périple des deux frangins dans le monde de Super Mario.



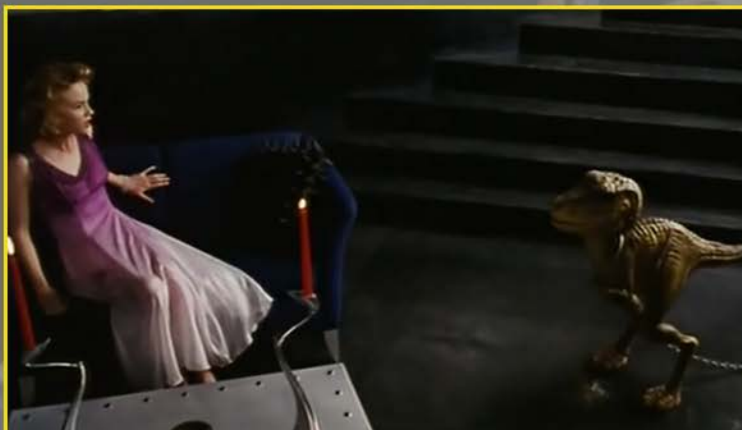
Mario(Bob Hoskins) et Luigi (John Leguizamo) deux frères qui s'aiment.



Le fameux BFG9000 ! (ah non ! Le scope 6)



Il est juste d'annoncer que le scénar' de Mario n'est pas des plus jouissif ! Il est clair, faut dire, que deux plombiers Italiens, des tortues et des champignons, ça ne semble pas être le combo gagnant, et pourtant ! Il suffit de jeter un œil à l'interprétations que c'est fait Joe Nicolosi du monde de Mario. C'est une retranscription des plus réussie, à notre époque, de la saga phare de Nintendo. Retrouvez le trailer sur la page officielle Youtube de SXSW (http://www.youtube.com/watch?v=4TdczoetXk4).



Yoshi l'un des rares protagonistes non humain à disposer de sa véritable forme !





Que penser de ce film à présent ? Disons qu'hormis le fait qu'il soit une sombre daube, il reste un moment plaisant à passer, le tout en se replongeant dans les productions des années 90' (toute ma jeunesse quoi). Celle-ci est un mélange d'humour potache, d'action pas franchement incroyable avec ses personnages parfois attachants. C'est donc loin d'être la pire production tirée d'un jeu vidéo mais ce n'est clairement pas la meilleure. Dans tous les cas SMB aura eu le mérite d'ouvrir la brèche pour ce genre d'adaptation et rien que pour cela on peut remercier ou en vouloir au duo Morton/Jankel de l'avoir réalisé et à celui de Eberts/Joffé pour l'avoir produit !

LE MOIS PROCHAIN

Comme vous l'avez sûrement remarqué, votre webzine a muté, certaines choses changent de nouvelles rubriques apparaissent tandis que d'autres semblent se réduire… Il y aura encore du changement dans les prochaines parutions mais j'ai l'impression que le RGMag (en tout cas dans la forme) commence à arriver à maturité… Dans le prochain numéro il y aura un dossier un peu spécial, un peu casse gueule, mais qui me tient à cœur. Ne vous inquiétez pas, nous ne philosopherons pas sur le rétro. La branlette cérébrale n'est pas pour nous et nous préférons la laisser à d'autres qui le font très bien. Bref j'espère qu'il vous plaira même s'il s'éloignera un peu de ce que nous faisons habituellement.

*Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour… à : **rgmag.fr** rubrique **contact** ou sur **retrogeektv@yahoo.fr***

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites… Les meilleurs seront publiés !

Stay Retro!

RetroGeekMag

Nous souhaitons particulièrement remercier : Arbo aka Webastien, Feel, le mec qui m'a conseillé pour mon nouveau PC et qui vend du matos informatique, Floyd et sa censure qui indépendamment de sa volonté à plus ou moins aidé à la création du RetrogeekMag, Usebu et certains de ses pirates, ceux qui partagent notre webzine sans qu'on leur demande, ceux qui nous lisent ou nous soutiennent et tous les acteurs qui nous ont fait rêver dans l'univers du jeu vidéo.

Ce qu'il faut savoir à propos du RetrogeekMag :
nous sommes avant tout des passionnés, nous faisons le RGMag sur notre temps libre et selon le temps que nous pouvons lui accorder. Ce dernier n'est pas exempt de défauts, nous en convenons alors n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions ou critiques si vous en avez. Constructives ou non, ce n'est pas un problème, si vous voulez vomir votre haine dans notre boîte mail, grand bien vous fasse, dans le meilleur des cas cela nous feras rire sinon ça finira dans la corbeille.
Une dernière chose, bien que le français soit notre langue maternelle (enfin pour la plupart) nous sommes loin de la maîtriser et ce, malgré des relectures lors de dimanches de pluie, il est fort probable que les grammars nazis que vous êtes trouveront à redire, n'hésitez pas à nous faire savoir nos erreurs et pourquoi pas vous joindre à nous pour des longues heures de corrections.

L'univers de Street Fighter
et des vs. fighting Capcom



HYPER FIGHTING FANS

http://hyperfightingfans.franceserv.com/


STAY RETRO